

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan dan budaya. Sejak zaman dulu budaya bermain sudah menjadi bagian dari kehidupan, bermain menjelma menjadi salah satu kebutuhan mendasar manusia dengan fungsi permainan lebih kearah hiburan semata. Permainan tidak hanya menyenangkan bagi masa anak-anak namun pada umumnya merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat pendukungnya guna kepentingan pembinaan jasmani atau fisik dan sikap mental serta merangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasan seorang anak. Sulawesi Selatan memiliki banyak permainan tradisional. Pada umumnya jenis-jenis permainan tradisional di Sulawesi Selatan dan daerah lainnya pada hakekatnya adalah sama, namun dapat dibedakan dari segi istilah yang digunakan berdasarkan bahasa daerah masing-masing yang dimainkan oleh kalangan anak-anak sebagai pengisi waktu luang, dimainkan secara bersama-sama baik dua orang maupun berkelompok. Permainan-permainan tersebut di antaranya permainan petak umpet dalam bahasa Makassar disebut *Aqcokko-cokkoang*, permainan ular naga atau *toko-toko diang*, permainan angklek atau *Dende-dende* dan permainan tongkat.

Permainan tradisional yang dikenal di Sulawesi Selatan dalam bahasa Makassar di antaranya *Aqcokko-cokkoang*, *Cokko* yang berarti sembunyi dan

Aqcokko-cokkoang berarti sembunyi-sembunyian. Dahulunya permainan ini dimainkan pada bulan purnama di mana pada saat itu anak-anak keluar rumah bermain dengan suka ria, namun pada perkembangannya *Aqcokko-cokkoang* dimainkan kapan saja baik siang maupun malam hari oleh anak-anak sebagai pengisi waktu luang. *Toko-toko Diang*, merupakan permainan tradisional dimainkan dikala sore hari oleh banyak anak disuatu tempat yang luas. Dua orang akan berperan sebagai penjaga gerbang dengan cara berhadapan dan menyatukan kedua tangan mereka dan yang lain akan berbaris berurutan saling berpegangan pada pinggang teman yang berada di depannya kemudian berjalan sesuai arahan anak yang paling depan dan menerobos gerbang sambil menyanyikan sebuah lagu. *Tumbuk-tumbuk belanga*, permainan yang dahulunya banyak dimainkan oleh anak-anak, permainan yang terdiri dari dua orang atau lebih, dengan menyusun tangan yang dikepal hingga seluruh tangan pemain tersusun tinggi dan tangan yang paling atas menumbuk tangan di bawahnya hingga semua tangan membuka. *Dende-dende* merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak perempuan maupun laki-laki dengan berjalan atau melompat menggunakan satu kaki mengikuti gambar garis yang telah dibuat. Permainan tongkat yang populer dimainkan anak perempuan maupun anak laki-laki Permainan ini dimainkan oleh minimal lima orang atau lebih. Empat anak memegang tongkat atau bambu dan seorang lainnya bermain melompati tongkat dengan mengelilingi bambu.

Permainan tradisional dapat dilihat dari dua aspek yaitu komunal dan lahan dengan ciri-ciri Permainan tradisional dilaksanakan dalam suatu regu

atau kelompok serta ditunjang lahan untuk kebebasan bergerak. Namun seiring berkembangnya zaman ke era teknologi permainan tradisional perlahan mulai diambil alih oleh permainan di zaman sekarang yaitu digital dengan ciri permainannya dapat dimainkan di mana saja dan tidak membutuhkan lahan luas untuk bermain dan bukan komunal. Perkembangan zaman ke era teknologi yang memacu anak untuk mempunyai jiwa kompetisi karena permainan lewat gadget atau digital membuat anak terpacu dengan level kemenangan. Permainan ini memang dapat dimainkan bersama-sama dalam sebuah ruangan, saling berkompetisi berpacu lewat layar monitor, tetapi tidak berinteraksi langsung. Hal tersebut dapat berdampak kepada anak-anak menjadi individualistik.

Perkembangan zaman telah membawa berbagai perubahan dalam segi kehidupan kita terutama dalam segi kehidupan bersosial. Hal ini pun terjadi dalam dunia anak-anak di mana dahulu anak-anak bisa bermain di lapangan atau di tempat yang luas dan berkumpul dengan anak-anak lainnya bermain bersama-sama, saling berkompetisi dan berinteraksi langsung. Namun perkembangan zaman membuat ruang publik dengan perlahan semakin hilang oleh kapitalisme atau persaingan dunia usaha. Semakin banyak dan semakin besarnya persaingan di dunia usaha yang mengakibatkan semakin sempitnya ruang bermain untuk anak-anak dimasa sekarang dan semakin berkembangnya teknologi yang sangat kompleks, semakin memudar pula permainan-permainan rakyat yang menjadi kekayaan budaya kita.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan masalah berdasarkan hasil analisis dari latar belakang yaitu ; “Bagaimana bentuk penyajian Tari *Akkare-karena*?”

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dalam penggarapan karya ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengingatn kepada masyarakat umum tentang permainan tradisional anak-anak yang mulai memudar dan mulai tergantikan dengan permainan serba digital mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat.
- b. Menyampaikan kepada masyarakat akan ruang publik yang semakin sempit dikarenakan kapitalisme yang semakin berkembang. Mengakibatkan lahan bermain dalam permainan rakyatpun mulai menyempit.

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penggarapan tari *akkare-karena* adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kesadaran kepada generasi muda senantiasa memelihara dan melestarikan kebudayaan khususnya di Sulawesi Selatan akan permainan tradisional anak-anak meskipun ruang bermain yang semakin sempit.
- b. Sebagai rangsangan kepada anak-anak agar lebih mencintai budaya khususnya permainan tradisional di daerah setempat.

D. TINJAUAN SUMBER

Sebuah penyusunan karya tulis memerlukan pengetahuan serta metode-metode dalam membuat sebuah karya tulis untuk dapat dijadikan penerapan dalam proses penggarapan suatu karya.

Menurut Soedarsono dalam buku *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari* yang diterjemahkan dari buku *Dance Composition The Basic Elements* yang di tulis oleh La Mery. Buku ini berisikan pengetahuan dasar komposisi tari, bagaimana mengembangkan gerak agar tampak indah serta membuat gerak-gerak dasar dengan berpatokan pada elemen-elemen dari komposisi tari dengan dinamika yang merupakan satu keharusan dan sebagai cabang mekanis yang memberi efek-efek kekuatan dalam menghasilkan gerak. dengan manfaat agar seorang penata tari dapat memahami bagaimana cara membuat dinamika dalam membuat koreografi.

Jacqueline Smith menjelaskan dalam buku *Komposisi Tari* yang diterjemahkan oleh Ben Suharto, S.S.T. buku ini berisikan tentang pengetahuan komposisi tari melalui tahapan-tahapan penciptaan atau penggarapan suatu karya tari dalam membuat motif tari, menjadi pengembangan gerak sehingga dapat terbentuk satu kesatuan gerak utuh dalam upaya mentransformasikan gerak ke dalam imajinasi yang nyata, melalui beberapa elemen konstruksi yaitu motif sebagai dasar dalam pengumpulan gerak, pengulangan sebagai bentuk pengembangan motif gerak yang ditetapkan, variasi dan kontras sebagai peningkatan menuju isi dalam

tari, klimaks sebagai titik penonjolan dalam tari, proporsi dan imbang sebagai keseluruhan dalam karya tari dengan keseimbangan, transisi sebagai penyambung seluruh bagian dalam menciptakan keutuhan keseluruhan tari, dan kesatuan sebagai wujud akhir keseluruhan garapan tari. dengan manfaat bagi penata tari sebagai bahan dasar dalam penggarapan melalui tahapan-tahapan dalam komposisi tari sehingga dapat terwujud kesatuan dalam suatu karya tari .

Sumaryono dan Endo Suanda menuliskan dalam buku Tari Tontonan, buku ini membahas tentang kesenian yang dimiliki oleh segenap kelompok masyarakat, dengan cara berbeda-beda serta tarian yang dipertunjukkan sebagai tari tontonan. Dalam buku ini diperoleh pembahasan mengenai perkembangan penciptaan tari yang membahas tentang tari kreasi baru yang merupakan perkembangan kesenian melalui konsep penyajian yang berubah sesuai dengan ide gagasan yang bersumber dari tradisi yang telah ada. Manfaat yang diperoleh yaitu dapat memahami dalam proses koreografi dengan konsep tari kreasi baru selalu berpijak pada tradisi yang telah ada.

Robby Hidajat menuliskan dalam buku Koreografi dan Kreatifitas, buku ini berisikan tentang pengetahuan dalam gerak tari baik sebagai media ekspresi maupun teknik gerak dalam membuat koreografi. Membuat karya tari yang dilihat secara utuh di atas pentas diperlukan kreatifitas dalam tari baik pengembangan dalam gerak, musik, Properti, penataan rias dan busana, serta panggung pertunjukan dengan penataannya atau tata rupa di atas pentas. Manfaat yang diperoleh bagi penata tari agar dapat menjadikan bahan acuan

dalam proses penggarapan serta pemahaman dalam bentuk penyajian yang akan diterapkan dalam sebuah karya tari. Segingga menjadi satu kesatuan yang utuh di atas pentas.

BAB II

KONSEP GARAPAN

A. Kerangka Dasar Pemikiran

Seni pertunjukan berhubungan adanya cipta, karsa, dan rasa dapat dimaksudkan sebagai ungkapan manusia yang harus diwujudkan. Penyajian karya tari dihadirkan dalam ruang publik memberikan makna simbolik. Dikomunikasikan untuk berbagai pengalaman bahkan harapan yang disampaikan kepada audience melalui ruang estetik.

Bentuk pelestarian melalui tulisan ini penulis mencoba mengangkat sebuah garapan tari yang berjudul *Akkare-karena*. Yaitu permainan tradisional yang mulai memudar dikarenakan kapitalisme serta perkembangan zaman yang berkembang begitu pesat.

Karya ini merupakan koreografi kelompok di atas panggung pertunjukan dengan suasana yang dihadirkan yaitu suasana yang terang menggambarkan keceriaan anak-anak yang sedang bermain di ruang yang luas dan suasana redup yang menggambarkan di dalam sebuah ruangan.

Gerak tari yang disajikan dalam garapan karya ini yaitu gerak tari berdasarkan permainan-permainan yang distilir dan disajikan dalam bentuk karya tari, sehingga tercipta gerakan yang sesuai dengan garapan karya tari yang berjudul *Akkare-karena*.

Musik pengiring sebagai pendukung karya tari yang memiliki unsur tempo dan volume dalam karya tari. Jenis iringan yang digunakan yaitu iringan internal dan eksternal yang dimainkan oleh pengiring dan penari.

Properti merupakan alat peraga yang digunakan dalam tari yang berkaitan dengan permainan tradisional yang menggunakan properti yaitu tembak bambu dan tongkat sebagai pendukung karya tari yang sesuai dengan kebutuhan koreografi.

Kostum sebagai busana yang dikenakan dalam pertunjukan dan sebaagai penunjang tema dalam sebuah pertunjukan yang digarap sesuai dengan tokoh yang dilakoni.

B. Konsep Dasar Tari

1. RangsangTari

Suatu karya sebelum terwujud selalu dilandasi dahulu dengan suatu renungan yang bermula dari sebuah ide. Baik yang ada dalam diri sendiri maupun setelah terangsang oleh sesuatu yang ada di luar dirinya. Setelah itu baru dituangkan melalui suatu media sehingga terwujud suatu karya. Sebuah proses dalam menciptakan sebuah karya tari dapat muncul melalui rangsangan awal salah satunya dari rangsangan Empiris, berdasarkan dari pengalaman dimasa lampau yang dahulunya pernah dialami terhadap permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak secara bersama-sama sebagai keutamaan dalam bermain tidak secara individual. Dari rangsangan tersebut menjadikan sebuah ide yang selanjutnya akan dijadikan sebuah tema dan selanjutnya ditata menjadi suatu bentuk koreografi utuh di atas panggung.

2. Tema Tari

Terdapat berbagai sumber yang dapat digunakan sebagai tema dalam sebuah karya tari dengan rangsangan melalui mata, telinga, ide, dan melalui pengetahuan gerak. Tema dapat diambil dari sebuah pengalaman hidup, musik, drama, legenda, sejarah, psikologi, literature, upacara, agama, kondisi sosial, suasana hati, dan kesan-kesan.

Tema dapat disampaikan secara literer maupun non-literer. Tema literer merupakan penggambaran yang bercerita, pengungkapan gerak naratif, mengandung suatu lakon yang ingin diungkapkan. Sedangkan tema Non-literer yang menitikberatkan pada penggambaran suasana emosional (Sumaryono, Endo Suanda; 2006:43).

Sesuai gambaran dari sebuah rangsangan tari secara empiris berdasarkan permainan tradisional rakyat yang dimainkan oleh anak-anak dimasa lampau yang mengutamakan kebersamaan. Namun seiring perkembangan zaman membuat ruang publik semakin berkurang oleh kapitalisme serta munculnya permainan-permainan baru atau *gadget* yang menimbulkan dampak individualistik terhadap anak-anak disaat bermain. Maka dari rangsangan tersebut tema yang diangkat yaitu “bermain”.

3. Sinopsis

Sinopsis merupakan penyampaian inti dari sebuah karya tari sebagai penggambaran awal imajinasi penonton saat mendengar sinopsis sebelum memulai suatu pertunjukan karya tari. Adapun sinopsis dalam

karya ini yaitu, Bermain kita bersama, bermain adalah kita, bermain bukan untuk sendiri, kini bermain kita bersama namun tak saling menatap.

4. Judul Tari

Judul merupakan perincian dari sebuah topik. Judul dapat menyiratkan permasalahan atau variasi yang akan dibahas. Judul merupakan penggambaran utama dalam sebuah karya tari dengan mengetahui judul dalam sebuah karya yang menjadikan imajinasi oleh *audience* saat mendengarkan judul karya tari. Pada pemilihan judul dalam karya ini merupakan suatu bentuk penggambaran anak-anak yang sedang bermain berdasarkan permainan tradisional dan bermain terhadap berkembangannya zaman dengan permainan teknologi sehingga dalam karya ini diberikan judul "*Akkare-karena*".

5. Tipe Tari

Sebuah rangsangan tari merupakan pendiktean dari tipe tari. Tipe tari merupakan penggambaran gerak yang akan digunakan dan suasana yang akan ditata dalam koreografi. Melalui tipe tari penata dapat mengetahui gerak dan suasana yang akan digunakan sesuai dengan tema tari yang dapat menimbulkan kesan tersendiri bagi penikmatnya baik kesan lucu, haru, ketegangan dan sebagainya. Tipe tari yang digunakan yaitu studi yang mempunyai jangkauan pengambilan unsur gerak yang lebih bervariasi untuk memfokuskan gerak berdasarkan gerak-gerak permainan yang dimainkan oleh anak-anak.

6. Mode Penyajian

Mode penyajian yang digunakan dalam karya ini yaitu Representativ, karena dalam karya ini gerak-gerak yang digunakan merupakan imitasi dari gerak anak-anak yang sedang bermain sesuai dengan permainan tradisional yang dimainkannya dengan penuh kegembiraan dan disaat anak-anak bermain dengan *gadget* yang hanya berinteraksi pada layar monitor dan mulai berkuangnya sosialisasi terhadap orang-orang sekitar.

C. Konsep Penciptaan

Karya ini memaparkan tentang permainan tradisional yang dahulunya sangat digemari dikalangan anak-anak dengan permainan tradisional yang khas serta mengutamakan kebersamaan saat bermain. Permainan tradisional yang perlahan mulai diambil alih oleh permainan di zaman sekarang yaitu digital dengan ciri permainannya dapat dimainkan di mana saja dan tidak membutuhkan lahan luas untuk bermain dan bukan komunal. Permainan yang dapat dimainkan bersama-sama dalam sebuah ruangan, saling berkompetisi berpacu lewat layar monitor, tetapi tidak berinteraksi langsung. Hal tersebut dapat berdampak kepada anak-anak menjadi individualistik.

1. Gerak Tari

Gerak merupakan bahan baku dalam menciptakan karya tari sebagai dasar ekspresi. Pengertian gerak disini adalah gerak stilisasi sebagai perubahan dan penyesuaian bentuk dengan cara distiril atau diperhalus (Y.

Sumandiyo Hadi; 2012: 99). Gerak-gerak dari bentuk yang alami selanjutnya ditata sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu karya tari yang utuh.

Gerak yang digunakan pada karya ini merupakan gerak-gerak keseharian yang distilir. Gerak keseharian atas dasar obyek tertentu yaitu pada suasana di mana para anak-anak bermain dengan riang, gerak anak-anak yang sedang bermain bersama-sama dan gerak-gerak saat bermain dengan media elektronik atau *gadget* yang menimbulkan perubahan dalam bermain secara individualisme. Gerak tersebut distilisasi dan distilir menjadi sebuah sajian karya tari yang memiliki kebaruan dalam penggarapan.

2. Musik Tari

Musik sebagai pengiring tari dapat dianalisis sebagai iringan ritmis gerak tarinya, sebagai ilustrasi pendukung suasana tema tarinya, dan keduanya dapat terjadi secara harmonis (Y. Sumandyo Hadi; 2007:72). Jenis iringan yang digunakan iringan internal dan eksternal, iringan tersebut merupakan iringan yang dimunculkan dari pada diri penari seperti hentakan kaki, tepukan tangan, maupun nyanyian, dan iringan yang dimunculkan dari luar pada diri penari yang dimainkan oleh pengiring. Alat musik yang digunakan sebagai iringan eksternal yaitu:

- Rebana
- Tekaton
- Bedug

- Kecapi
- kannong-kannong
- Biola
- Bongo
- Tom-tom
- Cak-cuk

Pemilihan alat musik tersebut dikarenakan untuk menciptakan suasana bermain khususnya dalam permainan tradisional dan ingin menampilkan unsur modern dalam penyajian musiknya sesuai dengan tema garapan.

3. Tata Rupa Pentas

Penataan panggung merupakan sesuatu hal penting dalam pementasan karya tari. Panggung yang digunakan dalam karya ini yaitu panggung Proscenium, pada konsep pemanggungan penataan panggung menggunakan set multimedia di atas panggung sebagai penggambaran bermain dengan layar monitor.

4. Rias dan Busana

Identitas dalam sebuah karya ditentukan oleh jenis pemakaian busana dan untuk memberikan aksentuasi bentuk-bentuk pada wajah diperlukan tata rias, dimaksudkan agar ekspresi yang dituangkan dapat terlihat dari jauh di atas pentas. Dalam pemilihan rias dan busana yang diaplikasikan dari pada penari berkaitan erat dengan tema tari.

Rias yang diaplikasikan pada wajah penari yaitu rias minimalis sesuai dengan karakter anak-anak. Adapun busana yang dikenakan yaitu memakai busana kemeja putih dan celana balon dengan warna-warna cerah sebagai penunjang suasana di atas pentas yang menyimbolkan keceriaan.

5. Properti

Properti atau perlengkapan merupakan perwujudan di atas pentas yang memiliki arti penting dalam sajian tari, serta menjadi kesatuan atau keutuhan pertunjukan tari. Properti yang digunakan dalam karya ini menyesuaikan dengan permainan-permainan tradisional yang menggunakan properti realis dengan bentuk peralatan sesuai wujud aslinya, properti yang digunakan yaitu tembak yang terbuat dari bambu dan tongkat. Dalam pemilihan properti ini agar karya tari ini dapat terwujud sedemikian rupa dengan permainan tradisional anak-anak dan juga dapat dijadikan suatu keutuhan dalam koreografi.

6. Penari

Pemilihan jumlah penari tidak ada kriteria khusus, namun secara umum penari yang baik adalah penari yang memiliki kemampuan wiraga, wirasa, wirama. Jumlah penari yang akan digunakan adalah 9 orang dengan jenis kelamin perempuan 2 orang dan 7 orang laki-laki yang terdiri dari 3 orang anak-anak dan 4 orang laki-laki dewasa. Tidak ada pemeran utama dalam karya ini karena tidak ada tokoh tertentu yang dilakoni. Alasan memilih 9 orang penari dikarenakan sesuai dengan kebutuhan koreografi berdasarkan tema dan permainan yang akan digarap menjadi sebuah

koreografi yaitu permainan tradisional anak-anak yang dimainkan dengan berkelompok yang dalam permainan tersebut dimainkan dua orang atau lebih.

7. Tata Cahaya

Tata cahaya sebagai penerangan panggung dan sebagai pembentuk suasana pada suatu bertunjukan. Dalam karya ini menghadirkan suasana yang terang menggambarkan keceriaan anak-anak yang sedang bermain di luar ruangan yang luas dengan menggunakan cahaya pagi dan senja dan suasana redup yang menggambarkan sedang bermain di dalam sebuah ruangan.

8. Susunan Adegan

a. Introduksi

Awal pementasan menampilkan aktivitas anak-anak yang sedang bermain dengan beberapa permainan tradisional yang menampilkan anak kecil sebagai introduksi.

b. Adengan I

Anak-anak yang bermain menggunakan permainan tradisional, selalu bermain bersama dengan riang, saling berinteraksi, berbaur dengan orang-orang di sekitarnya.

c. Adegan II

Ruang publik yang mulai berkurang dan permainan tradisional yang perlahan mulai ditinggalkan karena perkembangan zaman dengan munculnya permainan baru dari permainan digital atau *gadget*.

d. Adegan III

Permainan-permainan baru melalui media elektronik atau *gadget* yang muncul mengakibatkan anak-anak menjadi karakter yang individualistik.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan Tari

Beberapa Tahapan-tahapan dalam metode penciptaan yang meliputi eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Tahapan-tahapan tersebut satu persatu dilalui sehingga menjadi satu kesatuan dalam proses koreografi.

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap awal proses koreografi. Diawali dengan mengumpulkan literatur dan sumber-sumber melalui buku yang menunjang tema yang akan digarap. Selanjutnya dalam menentukan pendukung tari baik dalam menentukan jumlah penari, pengiring, penata lampu, dan penata artistik.

Eksplorasi yang diawali dengan melihat anak-anak di zaman sekarang ini saat bermain dengan permainan baru dari media elektronik *gadget* yang membuat anak-anak kini bermain secara individual serta ekspresi yang dituangkan saat bermain dengan permainan tersebut, imajinasi yang seakan-akan sedang berada pada layar dari *gadget* yang dimainkan. Kemudian dengan melihat permainan tradisional yang sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak sekarang ini. Dari hal tersebut kemudian dilakukan tahapan dengan pencarian motif gerak sesuai dengan kebutuhan dalam konsep garapan.

Tahap selanjutnya dengan eksplorasi tubuh untuk mendapatkan rangsangan dan memperkuat kreativitas dalam pengumpulan motif-motif

gerak yang digarap untuk menjadi suatu gerak utuh. Dalam hal ini diharapkan mampu menciptakan suatu gerak tari yang sesuai dengan tema garapan. Pada tahapan ini pencarian gerak bersumber dari gerak anak-anak saat bermain baik dalam permainan tradisional maupun permainan melalui *gadget*. Eksplorasi awal pencarian dilakukan yaitu dari permainan-permainan tradisional dari cara bermain hingga pengekpresian terhadap permainan-permainan tersebut dengan mengembangkan beberapa permainan tradisional menjadi motif-motif gerak. Selanjutnya pencarian gerak dengan gerakan saat orang-orang sedang memainkan permainan yang ada di layar monitor pada *gadget* maupun media elektronik lainnya, dari hal tersebut dari cara bermain dan pengekpresian saat bermain melalui layar monitor yang dilihat yang membuat orang-orang berimajinasi seperti berada di dalam permainan tersebut saat memainkannya selanjutnya dikembangkan menjadi motif-motif gerak.

2. Tahap Improvisasi

Tahapan improvisasi merupakan tahapan dalam pencarian gerak sebagai proses koreografi dalam mengumpulkan motif-motif gerak. tahapan ini dapat dilakukan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontanitas yang dapat memberikan kekayaan dan variasi dalam pencarian gerak tanpa perencanaan terlebih dahulu. Gerakan-gerakan yang muncul dilakukan secara berulang sehingga menjadi motif-motif dan dapat dikembangkan menjadi suatu gerakan utuh sesuai dengan tema garapan.

Improvisasi sendiripun sering berubah-ubah jika dalam garapan yang mempunyai bahagian tersendiri untuk gerak improvisasi.

Gerakan yang muncul pada tahapan ini yaitu gerak yang muncul secara spontanitas baik yang didapatkan melalui property maupun dalam pencarian gerak dengan memikirkan suasananya maupun dalam bawah sadar atau tidak merencanakannya terlebih dahulu. Gerakan tersebut dapat dijadikan motif-motif gerakan yang variatif.

Tahapan improvisasi dalam karya ini yaitu digunakan saat introduksi untuk bermain bersama antara anak kecil dan anak yang besar dengan sumber gerakan dari anak-anak yang sedang bermain sambil berkejaran. Improvisasi selanjutnya yang digunakan dalam karya ini yaitu pada saat adegan pertama bermain permainan tradisional *aqcokko-cokkoang* disaat mencari tempat persembunyian. Selanjutnya pada bahagian akhir dari karya ini improvisasi yang digunakan bersumber dari sikap seorang anak pada saat bermain permainan dari media elektronik yang membuat orang-orang menjadi individualistik dan mengekspresikan sendiri dari media yang dilihat. Melalui hal tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi bentuk serta improvisasi gerak untuk dijadikan sebuah penutup atau akhir dari koreografi karya ini.

3. Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan merupakan tahap yang terakhir dari proses koreografi. Setelah melakukan tahapan-tahapan melalui eksplorasi dan improvisasi penata mulai mentranformasikan bentuk gerak menjadi

sebuah tarian atau koreografi dengan menyeleksi atau mengevaluasi penataan motif gerak yang didapatkan selanjutnya ditata menjadi satu kesatuan koreografi.

Tahapan pembentukan pertama yang dilakukan pada karya ini yaitu penataan terhadap motif-motif gerak yang telah didapatkan dari eksplorasi serta improvisasi gerak. Penataan diawali dengan introduksi yang menampilkan gerak anak-anak yang sedang bermain bersama saling berkejaran, kemudian pada adegan pertama penataan gerak dari motif gerak beberapa permainan tradisional, pada adegan ke dua penataan motif gerak dari permainan baru yang ada pada *gadget*, pada adegan akhir penataan motif gerak dari sikap individualistik anak-anak saat bermain permainan dengan *gadget*. Setelah menata disetiap bahagian adegan selanjutnya ditata menjadi suatu koreografi yang utuh. pada tahapan ini pula dilakukan pembentukan teknik gerak sesuai dengan gerak-gerak yang telah tertata yang diberikan kepada penari.

Setelah melakukan pembentukan terhadap motif gerak dilakukan penataan terhadap musik iringan yang sesuai dengan suasana gembira saat anak-anak sedang bermain bersama dengan permainan tradisional, suasana munculnya permainan baru dari *gadget* atau media elektronik lainnya dan suasana yang sunyi saat bermain secara individual.

Proses pada tahapan ini pula dilakukan percobaan terhadap panggung, kostum, lighting dan penunjang lainnya yang digunakan agar mengetahui titik kenyamanan pada saat bergerak. Tahapan ini memiliki

peranan penting guna menciptakan sebuah koreografi yang memberikan kesan dan bentuk kejelasan penataannya.

BAB IV

PROSES PENCIPTAAN

A. Proses Kerja Tahap Awal

Proses dalam mewujudkan sebuah koreografi dibutuhkan sejumlah langkah-langkah yang berupa tahapan-tahapan dalam proses penciptaan karya tari.

1. Proses Penemuan Ide

Langkah awal proses penemuan ide dimulai dengan menentukan konsep yang akan menjadi ide penciptaan. Rangsangan awal yang dilakukan dengan melihat dan merasakan disaat anak-anak sekarang bermain dengan permainan yang ada pada *gadget* yang membuat anak-anak menjadi individualistik terhadap interaksi dengan lingkungan sekitar di saat bermain dan berhadapan dengan permainan yang ada dilayar monitor *gadget*. Berbeda halnya dengan permainan tradisional pada masa lampau, anak-anak yang bermain dan berkumpul bersama memainkan berbagai macam permainan tradisional dengan bahan dan alat yang tradisional. Dari hal tersebut membuat penata tari tertarik untuk menjadikannya sebuah koreografi dengan gerak yang bersumber dari permainan tradisional, serta eksplorasi yang bersumber dari individualistik seseorang saat bermain dengan *gadget*. Dari hal tersebut selanjutnya ditata menjadi suatu koreografi. Melalui penemuan ide serta rangsangan awal, penentuan tema, judul, pemilihan penari, proses pembuatan iringan, adanya setting serta

aspek pendukung lain yang pada akhirnya diwujudkan menjadi pementasan yang utuh di atas panggung.

2. Pematangan Alur dan Tema

Pematangan alur dan tema yang sesuai dengan konsep garapan yang diinginkan sesuai dengan tema garapan mengenai permainan tradisional yang mulai mehilang dikarenakan lahan bermain yang mulai berkurang oleh kapitalisme dan tergantikan oleh permainan baru dengan media elektronik seperti *game playstation* dan *gadged*. Melalui ide tersebut selanjutnya ditata menjadi suatu koreografi.

3. Pemilihan dan Penetapan Penari

Pemilihan dan penetapan penari yang digunakan dalam karya ini beberapa kali mengalami pergantian penari dan jumlah penari. Pada awal proses menggunakan 8 orang penari yang diuraikan 3 anak kecil perempuan dengan umur sekitar 5 tahun, penari besar laki-laki 2 orang dan penari perempuan 3 orang. Pemilihan penari tersebut karena para penari perempuan memiliki postur tubuh yang tidak begitu tinggi karena ingin menggambarkan anak-anak, kemudian pemilihan penari anak kecil perempuan karena ingin mengkoreografikan bersama dengan penari besar perempuan dan sebagai penggambaran interaksi anak kecil dengan anak besar. Namun setelah konsultasi pertama dengan dosen pembimbing pemilihan penari tidak sesuai dengan kriteria pada semua penari karena teknik gerak dan ekspresi yang tidak sesuai dengan penggambaran tema garapan.

Pemilihan pergantian terhadap penari yang ke dua menggunakan 8 orang penari dengan uraian 3 orang penari anak kecil laki-laki berumur 9 tahun, 2 orang penari besar laki-laki dan tiga orang penari perempuan dengan teknik yang sudah lebih lumayan dibandingkan pada konsultasi pertama. Namun salah satu penari perempuan tidak dapat melanjutkan proses latihan hingga pementasan yang akan datang. Kemudian pergantian satu orang penari mulai berproses selama dua hari hingga konsultasi yang ke tiga kalinya. Pada pemilihan pergantian seorang penari tidak disetujui oleh dosen pembimbing karena teknik gerak yang tidak sesuai serta ekspresi yang tidak sesuai.

Pemilihan pergantian penari yang terakhir hingga pementasan menggunakan 9 orang penari dengan uraian 3 orang penari anak kecil laki-laki, 4 orang penari besar laki-laki, dan 2 orang penari perempuan. Pemilihan lebih banyak laki-laki pada garapan ini agar gerak-gerak yang ditimbulkan pada penari laki-laki lebih antraktif. Pada awal proses latihan dengan 9 orang penari banyak koreografi yang ditambahkan dan diubah disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, konsep dan tema garapan tari.

4. Proses Kerja Studio

Proses kerja studio dilakukan pada saat penata mulai menata gerak hingga mentransfer gerak kepada penari. Proses kerja studio mencakup semua proses dalam perancangan tari hingga pendalaman suatu karya tari sebelum melakukan pementasan.

a. Pencarian gerak dan pembentukan motif

Suatu tahapan pencarian gerak hingga pembentukan motif perlu adanya menyesuaikan dengan konsep garapan yang telah ditetapkan. Pencarian gerak yang dilakukan pada introduksi yaitu gerak-gerak alamiah pada saat anak kecil bermain dengan gerak berlari dan melompat kemudian dikembangkan menjadi motif gerak awal introduksi. Dilanjutkan dengan pencarian gerak pada adegan pertama yaitu gerak-gerak disaat anak-anak sedang melakukan permainan-permainan dengan teknik dan cara bermain disetiap permainan, dari hal tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi motif-motif disetiap permainan pada adegan pertama. Kemudian pada adegan selanjutnya, pencarian gerak dengan gerakan saat orang-orang sedang memainkan permainan yang ada di layar monitor pada *gadget* maupun media elektronik lainnya, dari hal tersebut dari cara bermain dan pengekpresian saat bermain selanjutnya distilisasi dan distilir menjadi motif-motif gerak pada adegan ke dua. Selanjutnya pencarian gerak pada adegan ke empat atau adegan terakhir dari konsep garapan karya ini, pencarian gerak pada saat orang-orang bermain permainan dari media elektronik yang membuat orang-orang menjadi individualistik dan mengekspresikan sendiri dari media yang dilihat. Melalui hal tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi bentuk serta improvisasi gerak untuk dijadikan sebuah penutup atau akhir dari koreografi karya ini.

b. Transfer gerak

Gerak-gerak yang telah dibentuk menjadi motif-motif gerak, pada tahapan selanjutnya yaitu mentransfer gerak-gerak yang telah didapatkan kepada penari dari adegan awal hingga akhir secara bertahap dan berulang. Diawali pada introduksi awal pada penari anak kecil dengan memperlihatkan motif dan bentuk gerak secara berulang, kemudian bergerak bersama, dan selanjutnya proses penghafalan gerak yang telah digerakkan bersama. Kemudian gerak-gerak pada adegan pertama hingga adegan akhir yang ditransferkan secara bertahap kepada penari besar dengan tahapan yang sama dan memperhalus bentuk-bentuk yang digerakkan. Dari motif-motif gerak yang diperlihatkan kepada penari juga berbagai masukan yang diberikan baik dari penari maupun pembimbing dalam penataan untuk lebih mengembangkan gerakan.



Gambar 1
Proses transfer gerak kepada penari
(Dok: Munawwarah, 2017)

c. Pendalaman Karya

Pendalaman dalam karya ini dengan merasakan setiap gerak yang telah diserap dari penghafalan setiap gerak pada setiap bagian adegan-adegan dalam karya ini. Selanjutnya pendalaman iringan dengan tari dan pendalaman penari dengan gerak melalui iringan yang telah ditata. Pengiring dalam karya ini dengan melihat setiap bagian dari gerak yang disesuaikan dengan adegan dari konsep garapan kemudian ditata menjadi iringan yang seimbang antara musik dan gerak. kemudian pendalaman penari terhadap iringan yang telah ditata, merasakan gerak melalui suasana yang tercipta dari iringan, baik dari suasana yang riang gembira dari gerak-gerak permainan tradisional, suasana perkembangan zaman dengan munculnya permainan baru dan suasana disaat orang sedang bermain secara menyendiri. Dari proses pendalaman karya ini pula beberapa kali melakukan konsultasi kepada pembimbing dengan masukan-masukan terhadap iringan yang kurang seimbang dengan gerak. Pada introduksi saat permainan tumbuk-tumbuk belanga hanya dinyanyikan oleh penari agar tercipta musik internal oleh penari dan menimbulkan ke alamian suasana anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional dan pada adegan pertama saat permainan tongkat, iringan yang digunakan melalui bunyi tongkat yang di gunakan oleh penari dan iringan eksternal hanya mengikuti bunyi tongkat tersebut, agar selain menciptakan musik internal oleh penari juga menciptakan keseimbangan antara gerak yang menggunakan properti dengan iringan.

5. Pematangan Tata Rias dan Busana

Rias yang diaplikasikan pada wajah penari yaitu rias yang minimalis sesuai dengan karakter anak-anak guna untuk memberikan aksen-aksen pada wajah penari dan penataan rambut pada penari perempuan diikat dua yang sesuai dengan kebutuhan pementasan yang sesuai dengan tema garapan tari.



Gambar 2
Rias dan penataan rambut
(Dok: Munawwarah, 2017)

Adapun busana yang merupakan penunjang penampian dalam suatu pertunjukan tari. Pada *run-through* pertama para penari belum memakai kostum yang akan dikenakan pada *run-through* berikutnya, penari mengenakan kostum pada *run-through* ke dua sebagai penggambaran kostum yang akan dikenakan pada pertunjukan. Pada *run-through* ke dua satu orang penari perempuan mengenakan kostum dengan baju lengan

pendek berwarna orange dan celana puntung bermotif. Pemilihan kostum tersebut dikarenakan ingin menggambarkan anak-anak pada masa lampau. Namun pemilihan kostum tersebut tidak disetujui oleh penguji dan pembimbing pada *run-through* ke dua karena baju yang ketat dan pemilihan bentuk serta warna kostum yang tidak sesuai penggambaran antara anak-anak pada masa lampau hingga sekarang. Kemudian setelah konsultasi dengan dosen pembimbing penggambaran kostum yang akan dikenakan pada pertunjukan yaitu baju kemeja polos berwarna putih dan celana selutut dengan bentuk balon untuk penari dewasa dan celana selutut dengan bentuk lurus untuk penari anak kecil yang berbeda warna disetiap penari. Pemilihan kostum tersebut karena lebih menggambarkan antara anak-anak dahulu dengan anak-anak pada masa kini dengan warna yang berbeda disetiap penari dan pemilihan warna-warna yang cerah sebagai penggambaran keceriaan pada anak-anak.



Gambar 3
Kostum yang digunakan Pada *Run-through 2*
(Dok: Munawwarah, 2017)



Gambar 4
Kostum yang digunakan hingga pementasan
(Dok: Munawwarah, 2017)

Gambar di atas merupakan gambar perubahan kostum penari yang digunakan pada *run-through* ke dua dan kostum yang akan digunakan pada pertunjukan. Adapun kostum yang dikenakan oleh penari anak kecil yaitu kostum dengan baju kemeja yang sama dengan penari dewasa dan celana selutut dengan bentuk lurus, berwarna cerah dan warna berbeda disetiap penari anak kecil.

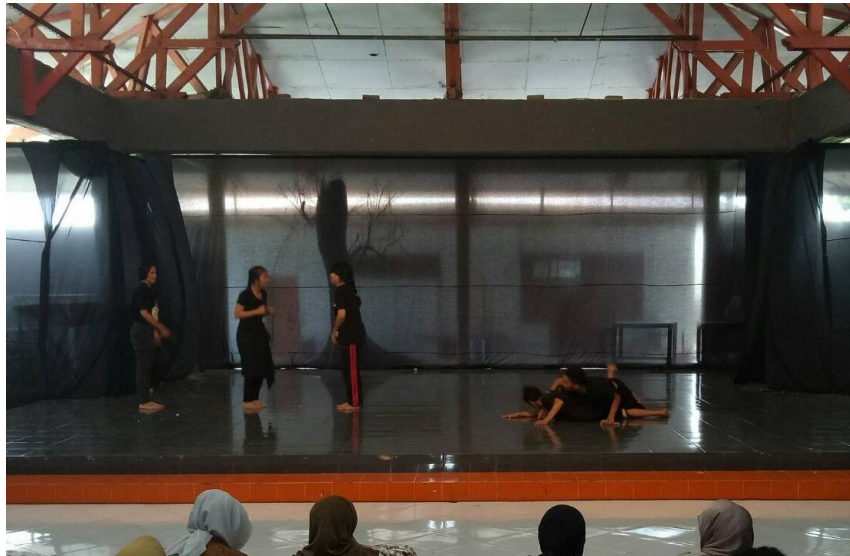


Gambar 5
Kostum penari anak kecil
(Dok: Munawwarah, 2017)

6. Penetapan Properti

Properti awal yang digunakan pada karya ini yaitu tembak-tembak bambu dan karet, Properti tersebut digunakan pada *run-through* pertama karena menyesuaikan dengan konsep garapan yang telah ditulis sebelumnya. Setelah menjalani konsultasi untuk *run-through* ke dua permainan karet

digantikan dengan permainan tongkat karena dapat dimainkan dan dijadikan sebuah koreografi dengan gerak yang lebih bervariasi.



Gambar 6
Properti awal permainan karet Pada *Run-through 1*
(Dok: Munawwarah, 2017)



Gambar 7
Properti tongkat
(Dok: Munawwarah, 2017)



Gambar 8
Properti tembak bambu
(Dok: Munawwarah, 2017)

Dapat dilihat pada gambar 5 merupakan properti karet panjang yang digunakan pada run-through pertama kemudian digantikan dengan tongkat. Gambar 6 dan 7 merupakan properti yang digunakan saat run-through ke dua hingga pementasan.

7. Penetapan Tata Rupa Pentas

Penetapan tata rupa pentas sebagai pendukung artistik di atas panggung pada awalnya ingin menggunakan siluet dengan lampu yang disorotkan dari belakang layar sebagai penggambaran layar monitor namun melihat kondisi tempat pementasan yang tidak memadai untuk menyorotkan lampu pada bagian belakang layar pada akhirnya menggunakan set panggung yang digunakan yaitu set multimedia yang disorotkan dengan gambar animasi *game*. Dalam hal tersebut kendala yang dialami yaitu penggunaan layar yang pada ide selanjutnya ingin menggantung kain

putih di tengah bagian panggung sebagai layar monitor, namun keadaan panggung yang tidak memadai sehingga set multimedia disorot dari depan panggung pementasan pada layar bahagian tengah belakang panggung sebagai penggambaran anak-anak yang sedang bermain dengan layar monitor.

B. Realisasi Proses Penciptaan

1. Penari

Pertunjukan pada karya ini jumlah penari yang digunakan di atas panggung yaitu 9 orang penari dengan uraian 3 orang anak kecil dan 6 orang penari besar yang terbagi 2 orang perempuan dan 4 orang laki-laki. Pemilihan penari dan jumlah penari tersebut karena disesuaikan dengan kebutuhan koreografi dan tema garapan yaitu bermain yang membutuhkan banyak orang guna untuk memberikan kesan yang lebih ramai di atas panggung serta menjalin kebersamaan antara anak kecil dan remaja pada saat permainan tradisional.



Gambar 9
Adegan bermain bersama antara
Anak kecil dan anak besar
(Dok: Munawwarah, 2017)

2. Musik

Musik pada karya ini menggunakan iringan langsung atau musik *live*. Pemilihan musik *live* karena sesuai dengan kebutuhan koreografi untuk musik permainan tradisional yang menggunakan banyak tabuhan-tabuhan tradisional dengan lagu-lagu permainan tradisional dan pada permainan modern atau *gadged* yang menggunakan tambahan alat musik yang modern seperti biola untuk suasana dan kesan musik permainan yang ada pada *gadged*. Introduksi awal musik dengan suasana anak-anak yang sedang bermain dengan riang, adegan pertama iringan-iringan yang menggunakan lagu-lagu khas permainan dengan bahasa Makassar dengan suasana anak-anak yang sedang bermain dengan riang gembira, adegan kedua musik iringan dengan suasana yang mulai terpecah dan tergantikan oleh permainan-

permainan baru yang muncul, adegan ketiga musik permainan *game* yang digunakan dengan suasana yang sunyi bermain lewat monitor yang hanya melihat dan mendengarkan suara dari layar monitor.

3. Rias dan Busana

Rias yang digunakan oleh penari pada saat pementasan yang diaplikasikan pada wajah penari yaitu rias yang minimalis sesuai dengan karakter anak-anak dengan penataan rambut pada penari perempuan yang diikat dua sedangkan pada penari laki-laki penataan rambut dirapikan.



Gambar 10
Rias dan penataan rambut pada penari perempuan
(Dok: Munawwarah, 2017)

Adapun busana yang dikenakan oleh penari pada pementasaan karya ini yaitu baju kemeja polos lengan pendek dengan warna putih dan celana selutut balon dengan tali bahu yang menyambung pada penari besar dan

celana selutut dengan bentuk lurus dikenakan oleh penari anak kecil. Celana yang dikenakan dengan warna yang bervariasi disetiap penari. Warna-warna yang digunakan pada celana penari menggunakan warna yang cerah yaitu merah, biru, hijau, pink, ungu dan kuning yang menggambarkan keceriaan.



Gambar 11
busana penari anak kecil
(Dok: Munawwarah, 2017)



Gambar 12
Busana dan warna yang dikenakan
(Dok: Munawwarah, 2017)

4. Tata Rupa Pentas

Setting pemanggungan yang digunakan pada adegan akhir yang menggunakan set multimedia di atas panggung yang disorotkan dari depan panggung pementasan pada layar bagian belakang di atas panggung dengan video game animasi sebagai penggambaran anak-anak yang sedang bermain dengan layar monitor.



Gambar 13
Set panggung saat pementasan
(Dok: Munawwarah, 2017)

5. *Lighting*

Penataan pencahayaan yang memiliki peran penting guna menghidupkan penggambaran suasana yang digunakan di atas pentas. Lighting yang digunakan pada karya ini yaitu dengan menggunakan warna-warna yang cerah karena penggambaran bermain di luar ruangan serta keceriaan pada anak-anak. Kemudian pada adegan akhir digunakan

pencahayaannya yang redup untuk penggambaran sunyi dan saling menyendiri serta untuk menghidupkan gambar slite yang digunakan agar lebih terlihat.

6. Pertunjukan

Akhir dari sebuah proses yang melalui beberapa tahapan dari proses konsultasi dan perubahan yang merupakan hasil dari sebuah proses koreografi yang dipertunjukkan di dalam sebuah gedung pertunjukan dengan panggung *proscenium* yang dilaksanakan di Gedung Kesenian *Societiet de harmonie* dengan susunan adengan sebagai berikut:

a. Introduksi

Awal pementasan menampilkan aktivitas anak-anak yang sedang bermain dengan beberapa permainan tradisional yang menampilkan anak kecil dan anak besar yang saling berbaur sebagai introduksi.



Gambar 14
Introduksi bermain bersama
(Dok: Munawwarah, 2017)



Gambar 15
Adegan anak-anak bermain tumbuk-tumbuk belanga
(Dok: Munawwarah, 2017)

b. Adengan I

Anak-anak yang bermain menggunakan permainan tradisional, selalu bermain bersama dengan riang, saling berinteraksi, berbaaur dengan orang-orang di sekitarnya.



Gambar 16
Adegan permainan tongkat
(Dok: Munawwarah, 2017)

c. Adegan II

Munculnya permainan baru dari permainan digital atau *gadget* karena ruang publik yang mulai berkurang dan permainan tradisional yang perlahan mulai ditinggalkan karena perkembangan zaman yang lebih modern.



Gambar 15
Adegan munculnya permainan baru
(Dok: Munawwarah, 2017)

d. Adegan III

Permainan-permainan baru melalui media elektronik atau *gadget* yang muncul mengakibatkan anak-anak menjadi karakter yang individualistik. Ending dari karya ini, keenam penari bergerak dengan gerakan yang berbeda atau improvisasi dengan tidak saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.



Gambar 16
Sikap individual terhadap sekitar
(Dok: Munawwarah, 2017)

BAB V

KESIMPULAN

Proses penggarapan karya ini memberikan inspirasi kepada anak-anak maupun orang dewasa agar lebih mengenalkan permainan tradisional kepada penerus bangsa agar permainan tradisional terus diminati agar tidak memudar pada zaman dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Penata tari ingin menyampaikan bahwa kolektifitas kebersamaan terhadap komunitas lebih penting dari individualistik karena jika melihat di zaman sekarang ini sikap individualistik lebih menonjol dan komunitas semakin berkurang.

Suatu penggarapan karya yang membutuhkan kesabaran dan mewujudkan karya tari yang berjudul *Akkare-karena* . Dalam proses penggarapan dibutuhkan kerjasama dengan beberapa penari, pemusik, *Lightingman*, penata rias dan busana, dan teman-teman yang menempuh tugas akhir yang membutuhkan kerjasama yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Y. Sumandiyo. 2007. *Kajian Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan.
- . 2012. *Seni Pertunjukan dan Masyarakat Penonton*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Hawkins, Alma. 2016. *Koreografi Bentuk, Teknik dan Isi*. Yogyakarta: Cipta Media. Penerjemahan Y. Sumandiyo Hadi.
- Hj.St.Aminah Pabittei. 2009. *Permainan Rakyat Sulawesi Selatan*. Makassar: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan.
- Meri, La. 1986. *Elemen-elemen Dasar Komposisi Tari*. Yogyakarta: lagaligo. Penerjemahan Dr. Soedarsono.
- Smith, Jacqueline. 1985. *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Yogyakarta: Ikalasti. Penerjemahan Ben Suharto, S.S.T.
- Sumaryono, Endo Suanda. 2006. *Tari Tontonan Buku Pelajaran Kesenian Nusantara*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.